



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

Raphaela Santiago Alves

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APREDIZAGEM**

FORTALEZA -CE  
2007

RAPHAELA SANTIAGO ALVES

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Departamento de Fundamentos da Educação , para obtenção do grau de Especialista em Psicopedagogia.

Orientador: Prof. (a) Ms. Marisa Pascarelli Agrello

FORTALEZA - CE  
2007

RAPHAELA SANTIAGO ALVES

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM**

Esta monografia foi submetida à Coordenação do Curso de Especialização em Psicopedagogia, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista em Psicopedagogia, outorgado pela Universidade Federal do Ceará – UFC e encontra-se à disposição dos interessados na Biblioteca da referida Universidade.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida, desde que feita de acordo com as normas de ética científica.

Data da aprovação \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Aluno (a) Raphaela Santiago Alves

---

Prof. (a) Marisa Pascarelli Agrello  
Orientador (a)

---

Prof. (a) Gláucia Maria Menezes Ferreira  
Coordenadora

## DEDICATÓRIA

*Dedico esta monografia aos meus pais que sempre me apoiaram, a toda minha família, as minhas irmãs, em especial a Milena que me incentivou e colaborou para a conclusão deste trabalho. E aos meus sobrinhos, pois busquei inspiração, as vivências e as emoções do dia-a-dia trazidos por momentos felizes e descontraídos.*

## AGRADECIMENTOS

A DEUS, que me deu vida e inteligência, e forças para conquistar mais um dos meus objetivos.

Aos meus pais, que por toda a vida se dedicaram aos filhos e sempre procuraram dar a melhor educação, mostrando sempre a importância dos estudos. Pela sua busca incansável em me incentivar, em nunca esmorecer frente a alguma dificuldade e sempre me guiando a novos horizontes. A minha irmã por participar comigo dessa empreitada de sucesso.

À professora Marisa Pascarelli Agrello, que ao longo do curso e na orientação deste trabalho, mostrou paciência e serenidade, em tirar nossas dúvidas, sempre demonstrando otimismo, seriedade e companheirismo.

E aos demais que, de alguma forma, contribuíram na elaboração desta monografia.

*“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em sala sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”.*

***Carlos Drummond de Andrade***

## **RESUMO**

O lúdico transforma a realidade da criança, num momento de prazer e satisfação, isso foi visto ao longo tempo, comprovando sua existência e eficácia na construção do conhecimento. Com as técnicas e um aprendizado prazeroso por meio de jogos e brincadeiras, as crianças potencializam suas habilidades, exercitam os movimentos e a criatividade, construindo sua autonomia ao compartilhar com o brinquedo seus maiores desafios, com isso compreendem sua verdadeira existência. Todas essas necessidades de se envolver com o lúdico, acontecem desde o nascimento até a fase adulta. Durante esse processo são estabelecidas relações de desejo e ansiedade ao brincar, afinal a criança não pode se privar da participação dessas atividades envolvidas pelo lúdico, pois sabe do intenso valor que se tem quando aprimora-se o conhecimento e busca-se alternativas estimuladoras e animadoras. O ser humano nasceu para aprender e ao longo da vida constrói e desenvolve interações com instrumentos de prazer e socialização. Ao brincar é atribuído ao indivíduo um papel decisivo em seu desenvolvimento de maturação e aprendizagem e o foco fundamental para que isso ocorra é proporcionar a criança um universo repleto de fantasia, incentivo e auto-realização.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>08</b>
<b>1.VISÃO HISTÓRICA DO LÚDICO NA SOCIEDADE.....</b>	<b>11</b>
1.1 Desenvolvimento cultural e dimensional do lúdico.....	12
1.2 A importância da brincadeira no desenvolvimento social.....	13
<b>2.O LÚDICO NA APRENDIZAGEM.....</b>	<b>17</b>
2.1. Desenvolvimento Psicomotor, Cognitivo, e Afetivo-Social da Criança.....	18
2.1.1 Desenvolvimento Psicomotor.....	18
2.1.2. Desenvolvimento Cognitivo.....	20
2.1.3. Desenvolvimento Afetivo- Social.....	25
2.2 O Processo de Ensino- aprendizagem.....	27
<b>3. PEDAGOGIA DE PROJETOS.....</b>	<b>29</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>39</b>

## INTRODUÇÃO

O universo infantil está presente em cada um de nós. As experiências na infância deixam profundas marcas em nossa vida, mesmo se saber disso, e as trazemos nos gestos, nas falas e nos costumes. Tudo fica guardado: os “bens e males” que vivemos fazem parte de nossa história pessoal e social, estando escondidos ou não em nossa memória. Os brinquedos e as brincadeiras integram esse leque de experiências vividas.

O ser humano brinca desde a mais tenra idade. De maneira geral, a criança pequena traz consigo o impulso da descoberta, da curiosidade e do querer aprender as coisas. Ela mexe com os dedos, inventa vozes, esconde as mãos, descobre os pés, faz algo sumir e aparecer, transforma objetos, lugares, inventa coisas e, esse jeito de lidar com a realidade, já tem aspectos de brincadeira. Nessas atitudes a criança demonstra o que compreende do mundo que a cerca. É muito difícil encontrar uma criança que não brinca.

As brincadeiras alimentam o espírito imaginativo, exploratório e incentivo do faz-de-conta e a isso chamamos de lúdico. Brincar tem um sabor de desconhecer o que se conhece, pois cada brincadeira é um universo a ser sempre (re) descoberto, (re) vivido, (re) aprendido. O faz-de-conta tem um sentido muito profundo e repleto de significados em nossa vida, principalmente na vida da criança.

A contextualização envolvida pelos jogos e brincadeiras faz do lúdico, uma atividade essencial ao ser humano, pois trazem a criança momentos de diversão, entretenimento e descobertas. A relação com o brinquedo faz com que a criança entre em contato com o ambiente que vive e essas vivências enaltecem as possibilidades educativas, explorando novas experiências e trazem crescentes mudanças na metodologia de ensino. A satisfação, o prazer e o encantamento trazidos pelo brincar acontecem quando a criança passa a estabelecer contato direto com o objeto, usando a imaginação, o desejo e o equilíbrio de suas emoções.

O maior objetivo desse contexto lúdico foi analisar as contribuições pedagógicas que o lúdico traz a criança e como a aprendizagem é desenvolvida. Foi analisado também, o papel das

instituições escolares dentro de uma educação transformadora diferente do tradicional, observando a metodologia, identificando as técnicas e jogos pedagógicos pertinentes e eficientes para o aprendizado da criança. A compreensão e conhecimento da visão educadora também foram verificados e sua importância fundamentados na realização de atividades lúdicas no cotidiano escolar e na realidade de cada um, pois o professor cumpre uma função essencial de construção de toda essa trajetória.

No primeiro capítulo deste trabalho, foi abordada a visão histórica do lúdico mostrando sua trajetória desde a Antiguidade e enfatizando o valor contido no lúdico desde aquela época até os dias atuais. Continuando nesse capítulo, foram analisados o desenvolvimento cultural e dimensional, caracterizando o processo de humanização do homem e a formação cultural mantida durante esse processo de desenvolvimento. Nesse mesmo contexto, o papel da brincadeira no desenvolvimento social mostrou a relação que a criança estabelece com o meio e as pessoas que rodeiam e quanto é necessário se promover momentos lúdicos, de troca e interação com o ambiente e outras crianças.

No segundo capítulo, a aprendizagem por meio do lúdico, identificou a importância no crescimento e aprendizado da criança e sua influência no desenvolvimento psicomotor, cognitivo, caracterizando todas as fases criadas por Jean Piaget, como também o lado afetivo-social analisado por diversos autores como Cruz(2000) e Salvador (1999), dentro do processo de ensino e aprendizagem.

E no terceiro capítulo, a elaboração de projetos no espaço escolar, proporcionando a abordagem de um ambiente socializador e modificador de conceitos, visto as alternativas lúdicas de interação ressaltadas por Vygotsky apud Cruz (2000). Dentro desse espaço escolar, espaços destinados a brincadeiras servem de suporte para a realização de atividades, fornecendo inúmeras e várias possibilidades de poder brincar, por isso identificou-se suas idealizações, necessidades, objetivando a vivência de momentos construtores do conhecimento baseados no prazer, satisfação e espontaneidade.

A atividade lúdica proporciona ao ser humano a realização da auto-estima, a necessidade de se expressar por meio do contato direto com o brinquedo, desenvolvendo a criatividade, o desejo e as inúmeras possibilidades de cultivar a diversão prazerosa, animadora e feliz.

# 1. VISÃO HISTÓRICA DO LÚDICO NA SOCIEDADE

De acordo com MYERS (1999) as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida das crianças. Desde épocas mais remotas as crianças brincavam procurando decifrar o mundo através do faz de conta, arcos, rodas, jogos com bolas e bonecos. Foi assim que diferentes povos ao longo de toda a História da Humanidade, deixaram seus registros em murais com desenhos, esculturas e pinturas, afinal constituíam uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos as lutas tinham função de sobrevivência, assim como, a dança, caça e pesca, muitas vezes ultrapassando o caráter de divertimento e prazer natural. Entre os egípcios, os gregos, romanos, maias e indígenas, os jogos aparecem fazendo parte de um ritual e como meio da geração mais adulta transmitir aos mais jovens parte do ritual e como meio da geração mais adulta transmitir aos mais jovens seus conhecimentos sociais, culturais, espirituais e físicos.

As atividades lúdicas não são uma novidade no processo educacional; mesmo antigamente o Homem Medieval foi criando diversos jogos para a sua diversão e entretenimento afim de suportar as guerras e tristezas do dia a dia. Foi a partir daí que no século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor que os jogos possuíam e quanto eram importantes para a educação. Desde então, os colégios jesuítas aceitaram colocar esses jogos em prática, sendo os primeiros a perceberem o verdadeiro sentido educativo contido nos jogos, todavia aos poucos foram mostrando às pessoas a magia e o prazer da arte do brincar.

A cultura lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje em dia, uma vasta rede de conhecimento não só no campo da Educação, da Psicologia, da Fisiologia, como em várias outras áreas do conhecimento. O lúdico integra uma teoria profunda e uma prática atuante em seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico. Estas enfatizam a liberdade das relações pessoais, técnicas para relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo o ato de educar um compromisso consciente intencional, de reforço, sem perder o caráter de prazer, satisfação individual e modificador da sociedade.

## **1.1 DESENVOLVIMENTO CULTURAL E DIMENSIONAL DO LÚDICO**

Segundo COLARES (2002) o lúdico se integra em todo o processo de humanização do homem, no qual nele se expressam o prazer, a alegria como inspiração, impulsionando motivações para diversos jogos. Sabe-se que o jogo é encontrado em todas as atividades humanas e analisando a perspectiva cultural, pois está inserido nos costumes de diferentes povos do planeta. Diante dessas diversas manifestações culturais, os jogos apresentam características e expressões próprias no conhecimento, na linguagem, na arte e na poesia. A formação cultural tem caráter lúdico e o conceito de jogo deve estar integrado no conceito de cultura afinal, os dois caminham juntos, pois o jogo existe há muitos anos e conseqüentemente faz parte de toda História Cultural da Sociedade.

Antigamente, as crianças já brincavam com objetos de argila e bonecos de pano, pedaços de madeira se transformavam em cavalinhos, bolas de gude e pedrinhas viravam jogos disputados e competitivos. A partir disto, aconteciam as descobertas de um mundo mágico e encantador, os pequenos depositavam nesse universo toda sua imaginação e criatividade.

Com o passar do tempo os brinquedos foram tomando novas formas e as brincadeiras ficaram mais interessantes e cheias de movimento, liberdade e autonomia. Os brinquedos foram se sofisticando e o marketing em volta da mídia acabou influenciando as crianças com os brinquedos da moda. Com um simples apertar de botão logo acontece, a boneca fala e anda, o robô acende uma porção de luzes, até o carrinho corre por onde se quiser com um simples controle remoto. Afinal na atualidade, muitos dos jogos já vem pronto e as crianças usam menos a sua criatividade para produção. Claro que há suas exceções como o brinquedo Lego, por exemplo, quebra-cabeças e jogos educativos. Porém, a maioria dos brinquedos mais apreciados pelas crianças são exatamente os novos, diferentes, que trazem a criança um encantamento e fascinação.

Personagens como super-man e Barbie fantasiam a cabeça das crianças e isso faz com que elas desenvolvam a imaginação. A televisão, como o principal veículo de todas essas descobertas,

acaba tornando-se também a diversão predileta de crianças e adolescentes da atualidade. Os desenhos e filmes tornam essa atração cada vez mais disputada abrindo as portas para o faz de conta. Às vezes também atrapalham, pois viciam a criança àquele universo de mentira e alienação. O brinquedo, por outro lado, seria saudável, fazendo com que a criança fosse estimulada para as descobertas do dia a dia, tornando-se, portanto, fundamental para a formação de suas vivências e também gerando uma fuga para seus conflitos pessoais e do grupo em que vive, já que ela aprende e cria a cada instante.

A cultura do lúdico traz ao ser humano o princípio prazeroso de brincar, afinal todo esse contexto tem uma significação social interna ao ser humano, nascida desde os tempos primitivos e desenvolvida pela necessidade de produção e cooperação. É necessário ver o jogo não só como objeto de desenvolvimento cultural como também um elemento modificador e enriquecedor progressivo dessa atividade lúdica.

Dentro desse contexto cultural, nasce o início do ato de brincar; junto com ele o valor dado à brincadeira que antigamente não tinha tanto poder e que o tempo foi se transformando, desenvolvendo novidades e satisfação, pois a pluralização dos brinquedos é uma característica marcante dos dias atuais, buscando o imaginário e valorizando a observação e a criatividade. A sociedade e, principalmente, os educadores devem tentar mostrar a verdadeira essência das brincadeiras de antigamente, resgatando a cultura e conscientizando os adultos e as crianças do valor que tem essas idealizações para o seu futuro.

O desenvolvimento cultural da criança se caracteriza, antes de mais nada, por produzir-se enquanto ocorrem mudanças dinâmicas de caráter orgânico. O desenvolvimento cultural se superpõe aos processos de crescimento, maturação e desenvolvimento orgânico da criança, formando com ele um todo. (Santos, 2000, p.15)

## **1.2 A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO SOCIAL**

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasias, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e faz-de-conta se confundem. (Kishimoto, 1999)

De acordo com CRUZ (2000), percebe-se que a criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade que, a justo título, pode-se considerar sagrada. Brincando a criança se infiltra no mundo do adulto através do faz de conta, representando e experimentando algo novo a cada instante, isso é fundamental para seu desenvolvimento social, afinal por meio desses momentos de troca e de interação a criança descobre seus limites, desafia sua liberdade e, principalmente, aprende a conviver com seus conflitos, sejam eles individuais ou coletivos.

As descobertas começam ainda na barriga da mãe; quando o bebê escuta uma música ou identifica uma voz, sua resposta vem com um chute ou movimento brusco e isso ocorre porque a criança de alguma forma já busca um contato com o mundo.

A relação da criança com o meio auxilia para seu desenvolvimento, inicialmente é a relação mãe- filho que caracteriza o prazer e o amor contido. O bebê vai reconhecendo o rosto e a voz da mãe e das pessoas mais próximas, tem início as brincadeiras como esconder uma parte do corpo com a fralda, gestos com as mãos, caretas, canções de ninar, tudo isso simbolizando momentos lúdicos.

Durante todo o crescimento, a criança relaciona-se com o adulto, tendo este um importante papel de mediação, é pelos de estímulos visuais e auditivos, que a criança exercita sua concentração sensorial e sua percepção, entrando em contato com o meio em que vive. Dentro deste contexto social, a imagem do jogo é construída, de acordo com os valores e o modo de vida, expressado por meio da linguagem, reação e identificação com o mundo.

Não só o pai e a mãe, mas toda a família deve participar ativamente do crescimento de uma criança; o apoio e o carinho fazem com que ela tenha um crescimento saudável e feliz, facilitando o processo de envolvimento com outras crianças.

O brinquedo dá a criança um substituto aos objetos reais, assim, ela aprende a manipulá-lo e descobre o prazer de vivenciar os desafios a cada momento, isso traz a ela um mundo imaginário e fantasioso. Através de desenhos animados, bonecas falantes, robôs coloridos a criança exercita o faz de conta, expressando o desejo, a preferência e principalmente a necessidade e vontade de brincar a cada minuto. A infância é a idade onde tudo é possível, pois a inocência estimula a fantasia e fortalece a liberdade de conhecimento mútuo e idealizador de descobertas. É importante lembrar, que as experiências vividas na infância são frequentemente, refletidas nas brincadeiras e as brincadeiras refletem a maneira de como as crianças lidam com os acontecimentos

O jogo proporciona descobertas de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. O caráter de ficção é um dos meios constitutivos do jogo , é um modo de expressão de grande importância, pois também pode ser entendido como um modo de comunicação em que a criança expressa os aspectos mais íntimos de sua personalidade e sua tentativa de interagir com o mundo adulto.

Pelo jogo as crianças exploram os objetos que os cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentido, e desenvolvem seu pensamento. Algumas vezes o realizarão sozinhos, em outras, na companhia de outras crianças, desenvolvendo o comportamento em grupo. Podemos dizer que aprendem a conhecer a si próprios, ao mundo que os rodeia e aos demais. Pois o mundo da criança, compartilhado entre brinquedos e parceiros, vai permitindo a elaboração de um mundo de sentimentos e ações com significado sócio afetivo novo e criativo.

O jogo da criança não é equivalente ao jogo do adulto, pois não é uma simples recreação, o adulto que joga afasta-se da realidade, enquanto a criança ao jogar avança para novas etapas de domínio do mundo que o cerca.

A sociabilidade se completa mediante o processo de interação do indivíduo com o meio. O domínio das opções e estímulos se estabelece pela relação e pela convivência entre as pessoas e neste ínterim, conhecendo a si próprio e aos outros, a experiência lúdica produzirá um

significado de liberdade e interação simbólica, transformando o indivíduo em um manipulador de sua própria cultura.

Os brinquedos, além de serem mediadores no processo de socialização da criança, são objetos específicos da infância, podendo ser definidos tanto em relação à brincadeira como a uma representação social. E a brincadeira, além de ser uma forma de interpretação de significados contidos no brinquedo, permite a criança a apropriação de códigos culturais, sendo este seu papel, na socialização, muitas vezes destacados.

## 2. O LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Nenhuma espécie é capaz de aprender tanto quanto o homem. Todas as características de desenvolvimento vão se transformando ao longo do que ele vai aprendendo na vida, afinal, é enorme a variedade de aprendizagens, como a linguagem, os movimentos, formas de se comportar, crenças e valores adaptados ao longo da convivência. Especialmente na infância e juventude esse aprendizado toma forma fundamental para o crescimento humano, pois as possibilidades e diversidades de construir essa aprendizagem são tão grandes que chegam a diferenciar o homem de toda e qualquer espécie.

As interações mantidas com o mundo já acontecem na barriga da mãe, com movimentos involuntários. Ao nascer o bebê torna-se inapto para sobreviver sozinho, por isso precisa sempre da atenção e cuidados da mãe. Com a convivência ele vai aprendendo a expressar seus gostos, vontades e necessidades. Através do choro, dos gestos e do sorriso que explica sua felicidade, fazendo com que a comunicação com os pais e a família se torne cada vez mais prazerosa e alegre. Depois o bebê aprende a falar mamãe, papai. É nesse instante que a comunicação torna-se mais eficaz, aproximando cada vez mais o contato com os pais e a família, os olhares descobrem a fascinação dos movimentos que passam a ser observados a cada toque.

Com todas essas descobertas e transformações a criança passa a interagir com o universo lúdico, brinquedos e brincadeiras já estão presentes desde o nascimento e vão se constituindo como papel fundamental na vida da criança. Essas construções simbólicas fazem com que ela possa estar em contato com o real; através de ações e objetos se constituem várias formas de brincar.

A característica essencial da aprendizagem é que ela engendra a área de desenvolvimento potencial, ou seja, que faz nascer, estimula e ativa na criança um grupo de processos internos de desenvolvimento no âmbito das inter-relações com outros, que, na continuação, são absorvidos pelo curso interior de desenvolvimento e se convertem em aquisições internas da criança. ( Cruz, 2000,p.12)

Aprender brincando é fascinante, pois a sensação de prazer e conforto fazem com que a criança exercite suas habilidades e emoções, especialmente quando o importante é desenvolver nela a curiosidade, a percepção e descobertas do dia a dia. O lúdico conforta e conquista a criança que nasce, cresce e se desenvolve potencializando a comunicação com as brincadeiras e principalmente com o processo articulado e feliz de um crescimento saudável e natural vivenciado pelo ato de brincar.

## **2.1. DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR, COGNITIVO, E AFETIVO-SOCIAL DA CRIANÇA**

### **2.1.1 Desenvolvimento Psicomotor**

Segundo SALVADOR (1999), ao nascer, o bebê se desenvolve e amadurece a cada dia, exercitando suas habilidades e mantendo uma seqüência lógica de desenvolvimento. Nos primeiros meses a criança se depara com tudo que a rodeia, aos poucos vai identificando a voz, o cheiro e até o toque da mãe. Sabe-se que o meio em que vive influencia o comportamento motor da criança, por isso é importante estimulá-lo com brincadeiras, sons, movimentos.

O jogo põe em função, de maneira extremamente variada, todas as possibilidades da criança: força muscular, flexibilidade das articulações, resistência ao cansaço, respiração, precisão de gestos, habilidade, rapidez de execução, agilidade, prontidão de respostas, reflexos, espreitamento, equilíbrio, etc. (Jacquin Apud Rosamilha, 1979, p.65)

- a) Os movimentos começam a ter significado aos quatro meses. Neste período o bebê descobre as mãos, entretanto a função de pegar algum objeto com firmeza ainda é inapta, e quando consegue segurar algo de imediato quer levá-lo até a boca para segurar e manipular.

- b) Entre os quatro e cinco meses o bebê já começa a rolar pelo o berço pois facilmente ele consegue se movimentar, causando algum acidente se deixado sozinho em cima da cama, por exemplo. Já consegue também puxar objetos deixados ao seu alcance.
- c) A partir dos seis meses, ele começa a sentar equilibrando seu próprio corpo, não consegue ficar só, mas os objetos passam a ter maior sustentação em suas mãos. Ainda não consegue engatinhar, mas já se arrasta com facilidade.
- d) Aproximadamente aos sete meses o bebê já senta com mais firmeza e consegue se equilibrar por alguns instantes, inclinando-se para frente, para trás e para os lados. Nesta fase, também já consegue segurar sozinho a mamadeira, por exemplo.
- e) Por volta dos oito meses, ele já senta sozinho e ao mesmo tempo já consegue manipular os brinquedos, mas ainda pode se desequilibrar, caindo sobre os brinquedos deixados ao seu redor e se machucando com facilidade.
- f) Aos nove meses o bebê começa a engatinhar de fato e os movimentos entre braços e pernas estabelecem a coordenação motora dessa função. Nessa idade, também, a criança já pode se manter em pé, apoiando-se em algo, conseqüentemente tentará fazer isso sempre que tiver oportunidade.
- g) Com dez e onze meses a criança já dá os primeiros passos, mas ainda necessita da ajuda de algum adulto ou suporte de apoio.
- h) Com um ano a criança já começa a andar, mais continua também por algumas vezes a engatinhar. O contato com o corpo e os diversos movimentos, faz com que a criança interaja ainda mais com os adultos, participando de algumas brincadeiras, como, por exemplo, chutar uma bola, correr em direção aos pais. Todo esse encantamento de novas descobertas, faz com que a criança se torne o centro das atenções de toda a família.

- i) Aos dezoito meses, aproximadamente, as brincadeiras se diversificam, nelas são incluídos os jogos de encaixe, manuseio de latas e caixas, exercitando assim inúmeras possibilidades de poder brincar.

Todos esses níveis de desenvolvimento e habilidades físicas como rolar, sentar, engatinhar, ficar de pé e andar, se completam numa seqüência previsível, cujo o ritmo é em decorrência da maturação individual e da cultura. No instante em que a criança começa a andar e descobre um universo imenso e constante de transformações, um processo que muda a cada ano que passa e que forma a criança para chegar à fase adulta.

### **2.1.2. Desenvolvimento Cognitivo**

A criança é ,antes de tudo, um ser para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, Coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados, e não inimigos. (Claparède apud Rosamilha, 1979, p.77)

A cognição relaciona-se a todas as atividades mentais associadas com o pensamento, o conhecimento, a recordação e a comunicação. A convivência e contatos que Piaget apud Myers,( 1999, p. 62) teve com as crianças o convenceram de que a mente da criação não é um modelo em miniatura do adulto. É importante saber que as crianças compreendem o mundo de forma totalmente diferente dos adultos. Dentro deste contexto, Piaget apud Myers (1999, p. 64) descreveu o desenvolvimento cognitivo em quatro estágios: sensório-motor, pré-operacional, operacional concreto e operacional formal.

#### **A) Sensório-motor – (recém- nascido aos 2 anos)**

Nesta fase, os sentidos, a percepção, os movimentos, os músculos e o cérebro da criança se desenvolvem aguçando sua curiosidade, ao olhar, pegar, apalpar e mexer em tudo que está a

sua frente, desenvolvendo suas interações sensoriais e motores com a manipulação dos objetos. A criança conquista novas realidades e se diverte com as novidades que a rodeiam.

O bebê passa a brincar com o corpo, executando todos os movimentos que consegue fazer como, por exemplo, estender os braços e pernas, os músculos das mãos e os dedos, seguindo movimentos com os olhos e movendo a cabeça em direção aos sons.

Essas são atitudes naturais que ao longo do tempo se aperfeiçoam.

- A partir do quarto mês o bebê começa a produzir sons que acha interessante, pois começa a perceber a relação entre seus atos e efeitos quando puxa um brinquedo ou guizo que faz barulho.
- Geralmente aos oito meses, ele passa a atingir um objetivo quando coordena duas funções ao mesmo tempo: quando quer alcançar o brinquedo, por exemplo, afasta um travesseiro que está a sua frente.
- Aos dez meses aproximadamente é comum a procura de algum objeto escondido na frente da criança: por exemplo, se é escondida uma bola atrás da porta, ele vai a sua procura.
- O reconhecimento de alguns sinais começa em torno dos dez, onze meses. Por exemplo, se gosta de algum alimento, sorri ao vê-lo, se precisa tomar algum remédio que não gosta, ao visualizá-lo pode chorar. Nesse instante aparece a capacidade de previsão ou antecipação.
- Entre os doze e quinze meses apesar de ainda não conseguir falar algumas frases, a criança é capaz de compreender e executar pequenos comandos como, por exemplo: Pegue a boneca! Chute a bola!
- A partir dos quinze meses a criança começa a desenvolver atos para conseguir o que quer, experimentando a ativação da necessidade de ter cada vez mais objetos a mão, manipulando e usando todas as suas possibilidades.

- Nesses períodos também acontece a identificação de algumas partes de seu corpo, indicados por gestos.
- Aproximadamente dos dezesseis e vinte meses, inicia-se a elaboração e construção de pequenas frases.
- Aos dezoito e vinte e quatro anos, crescem as possibilidades de representar mentalmente algo. A criança é capaz de imitar alguma ação ou atitude que tenha sido vista antes, mesmo não a vendo naquele momento, como também realizar uma ação tendo como base a antecipação do que irá acontecer.

Nesta fase a criança experimenta o mundo através de seus sentidos e ações, fazendo descobertas curiosas e encantadoras.

## **B) Pré-operacional – (2 a 7 anos)**

Neste período acontece a representação de coisas de palavras e imagens. As conseqüências mais evidentes do desenvolvimento da linguagem são sem dúvida a comunicação e interação entre os indivíduos.

Piaget apud Myers, (1999, p. 65) achava que durante o período pré- escolar e até a idade de seis ou sete anos, as crianças se encontram nesse estágio, ou seja, ainda são pequenas demais para efetuar operações mentais.

A criança passa a exercitar além dos movimentos físicos, movimentos motores mais específicos, utilizando as mãos, pois adora rasgar, mexer nas coisas, pegar no lápis, encaixar objetos em seus lugares, montar e desmontar coisas, dando a essas atividades uma intenção inteligente e uma evolução natural das coordenações.

As habilidades de efetuar operações mentais, para considerar a perspectiva do outro, pensar simbolicamente não estão ausentes no processo pré-operacional, posteriormente se tornam

presentes em algum outro período, pois todas essas habilidades vão se desenvolvendo de forma gradativa.

Nesta fase, acontece também a formação dos jogos simbólicos, explicados pela assimilação do eu. O pensamento acelera, a objetividade se exclui, isso faz com que a criança transforme o real em função de seus desejos e fantasias. A representação feita pela mente faz com que ela brinque de casinha, de médico, bombeiro, motorista, como forma de interiorizar as expressões do mundo. Através disso, aparece o gosto para participar de todos os tipos de brincadeiras, principalmente as que evidenciam movimentos com o corpo, imitações e pequenas descobertas.

Estímulos ao desenvolvimento intelectual acontecem mesmo com as brincadeiras mais simples, portanto, quanto mais a criança recebe informações, mais registros acontecerão em seu cérebro.

Piaget apud Almeida, (1998, p.45) afirma: “Jogando, elas chegam a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permaneceriam exteriores à inteligência infantil”.

### **C) Operacional concreto (7 a 11 ou 12 anos)**

Neste período, começa a vida escolar com mais intensidade, a criança incorpora os conhecimentos mais sistematizados tomando consciência de suas atitudes e conseqüentemente despertando para a cooperação trazida pelo mundo aos seus semelhantes, como também estabelecer relações que as permitam coordenar todos os seus pontos de vista e até mesmo saber discernir o certo do errado.

A partir dos sete anos, acontece o alcance da criança ao nível neurológico de maturação e isso é suficiente para permitir ai que o cérebro coordene inúmeras dimensões de objetos ao mesmo tempo, como noção de espaço, altura, movimento, largura, forma, como também a percepção em diferenciar e relacionar inúmeros detalhes auditivos, visuais, associados e combinados a formar novas estruturas.

Durante o estágio operacional concreto, Piaget apud Myers, (1999, p.66) disse que, “ as crianças adquirem a plena capacidade mental de compreender transformações matemáticas e a conservação”. Se Piaget estava certo, de fato as crianças interpretam suas noções e ações, introduzindo o pensamento e forma diferente da realidade adulta.

Uma forma significativa de pensar, além do raciocínio e da memória é criatividade. Nesse período, essa criatividade causa o rompimento de estruturas rígidas, passando a funcionar de forma intencional. As perguntas que faz, os problemas que resolve e as respostas que encontram acontecem de forma independente e autônoma.

#### **D) Operacional Formal (12 anos em diante)**

Neste período, os doze anos aproximadamente, o raciocínio se expande concretamente, envolvendo experiências novas e abrangendo o pensamento e o raciocínio abstrato, contido nele a realidade e o símbolo. Conceitos de liberdade e justiça já são compreendidos de forma mais clara e as capacidades de reflexões espontâneas acontecem fora do real.

Piaget apud Myers, (1999, p. 66) afirma que ao se aproximarem da adolescência, muitas crianças tornam-se capazes de resolver proposições hipotéticas e de deduzir conseqüências: se isto, então aquilo. O raciocínio sistemático, que ele chamou de pensamento operacional formal, está agora ao seu alcance.

Nessa fase de operações formais, o caráter já está definido. A conquista de algo novo e os jogos intelectuais são atrativos para a criança, pois neste estágio os adolescentes são capazes de raciocinar de forma dedutiva e indutivamente. A participação do adolescente cresce com as observações e experiências de fato, como também, transformando os objetos e fatos em significados sociais.

O adolescente é a mediação entre a infância e a maturação adulta, por isso é caracterizado por sua imaturidade emocional. Nesse momento, eles mudam a forma de pensar inocentemente e

já não querem mais brincar com garotos menores. Começam a usar sua autoridade para mandar neles, procurando ser líder de brincadeiras consideradas mais criativas e maduras. A busca pela identidade é constante e se mistura ao prazer, aos conflitos e aos dramas dessa idade. O adolescente vive mais em função dos amigos do que da própria família e não dão ouvidos a conselhos achando sempre que tem razão.

O prazer contido nesta fase transforma e completa todas experiências vividas antes, buscando os anseios e preocupações que vão além da sua idade, enxergando as coisas de forma indecisa, inconstante e confusa, não podendo sempre ser considerado inseqüente, afinal, a partir dessa idade, meninos e meninas se transformarão em adultos com decisões a tomar, objetivos, metas, planos e sonhos para o futuro. Dentro dessa nova realidade, os adolescentes devem buscar conselhos e ajuda dos pais que são mais velhos e têm experiência suficiente, afinal eles também passaram pelos mesmos conflitos que hoje em dia passam os filhos.

### **2.1.3. Desenvolvimento Afetivo- Social**

O jogo tem, sobre a criança, o poder de um exercitador universal: facilita tanto o processo de sua personalidade integral, como o processo de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais (Jacquin apud Rosamilha, 1979, p.87).

Ainda dentro da barriga, mãe e filho, já começam a manter uma relação de afeto e ao nascer o bebê concretiza ainda mais essa relação de carinho e amor com a mãe. Ao amamentar os dois se completam cheios de prazer e compreensão. Esse sentimento irá transformar a vida dos dois por toda a vida, é pelo olhar, pelo toque, filho e mãe se comunicam mesmo sem palavras. Por isso, desde o nascimento a criança precisa de muito contato físico, palavras meigas e sinceras e dá muita atenção aos sons, especialmente das vozes, como já foi dito, observando objetos e movimentos feitos pela a mesma. Ao longo de todo esse período, é intenso o contato e a comunicação com os adultos, através das formas pré-linguísticas, que antecedem a fala que são os gestos, a expressão, os vários tipos de choro, entre outros.

Aproximadamente aos quatro meses o bebê já sorri socialmente, reagindo de forma diferenciada às pessoas mais próximas a ele. O medo, as zangas, alegrias e excitações, ocorrem por volta dos seis meses. Ao longo de todo esse processo de crescimento, as ligações afetivas tornam-se mais sólidas e a cada minuto a criança demonstra sua alegria, quando revê os pais ou participam de algum momento lúdico, nas brincadeiras compartilhadas por toda a família. Essa atenção dada à criança define valores e busca mostrar a todo momento o quanto as relações de amor são essenciais para o seu desenvolvimento.

Quando começam a andar, iniciam-se as relações com as outras crianças. Elas gostam de observar, tocar, acontece também um maior interesse pelo o corpo dela e das outras crianças, aprendendo muito entre si, por isso esse envolvimento é importante, porque define e integra a sociabilidade, gerando benefícios ao comportamento.

Por volta dos quatro e cinco anos, aparecem os sentimentos conflitantes de amor, temor e rivalidade, quando, por exemplo, a criança nutre uma afeição e preferência em relação ao genitor do sexo oposto. Estudiosos atribuem boa parte desses conflitos como Complexo de Édipo. Nessa fase conturbada, a criança têm uma preferência em relação ao genitor do sexo oposto. Estudiosos atribuem boa parte desses conflitos como Complexo de Édipo. Nessa fase conturbada, a criança necessita de atenção e carinho de toda a família, pois o medo expressado pela a criança é real e, portanto, traz sofrimento real. Por isso é importante levar a sério, conversando e procurando tranquilizá-la e confortá-la .

A cada ano que passa, a criança vai construindo a identidade, disciplina, moral e principalmente o amor e o valor que cada um tem. A fundamentação desses conceitos se baseia numa educação socializadora feita com prazer, amor e dedicação, seja pelos pais ou educadores.

Quando chega a puberdade, os adolescentes querem se tornar independentes dos adultos e costumam não obedecer às regras estabelecidas pelos pais. Os amigos são os companheiros mais fiéis e passam a maior parte do tempo juntos, dividindo os anseios, as dúvidas e descobrindo relacionamentos amorosos que começam a acontecer. A atração pelo o sexo oposto cresce na medida que vão fazendo novas descobertas, namoros são vivenciados com alegria e

companheirismo; para eles tudo é novo, acham que aquele amor será o único e quando acaba costumam sofrer muito.

Nessa idade, meninos e meninas passam por diversas transformações no corpo e em seu comportamento, as descobertas de novos caminhos, trazem a eles o medo e a insegurança, entretanto, costumam achar que tudo será resolvido facilmente fugindo dos problemas. É uma fase difícil, na qual os pais devem procurar estar por perto, dando atenção e se dispondo de tempo para conversar, ajudando da melhor forma possível. O amor e a compreensão sempre confortantes e fortalecem ainda mais a relação com os pais, basta haver diálogo e confiança.

## **2.2 O Processo de Ensino- aprendizagem**

De acordo com Almeida (1998), o processo se dá por meio de técnicas e estratégias estabelecidas por orientadores e principalmente por educadores. A escola cumpre um papel articulador de idéias e de conceitos buscando diferentes formas de entreter o aluno, valorizando tudo que ele aprende e por isso tenta solucionar de alguma forma, as dificuldades e estagnações que por ventura venham a aparecer.

A própria brinquedoteca, por exemplo, tem grande valor dentro desse processo de aprendizagem, pois promove momentos lúdicos, relacionados com brinquedos, jogos e também buscando a socialização entre as crianças e com toda comunidade escolar, que colabora com doação de brinquedos, dicas e opiniões importantes compartilhadas com o professor que é o principal colaborador dessas atividades. A relação mantida nesse espaço é fundamental para o crescimento das habilidades e funções pedagógicas estabelecidas pelo o jogo.

Aulas práticas dadas em sala de aula podem se transformar num ambiente diferente daquele lugar rígido e controlador. Hoje em dia, professores buscam e tentam inserir o conteúdo na realidade dos alunos fazendo uso dos jogos didáticos adaptados, à realidade e preferência de todos, fixando conceitos essenciais e estabelecendo regras.

É importante manter também nos intervalos das aulas e de outras atividades essenciais da criança, a idealização e promoção de atividades recreativas ou artísticas, supervisionadas e conectadas e promoção de atividades recreativas ou artísticas, supervisionadas e conectadas com as atividades principais. Por exemplo, oficinas de reciclagem, atividades de expressão corporal, gincanas cooperativas e outras, sempre com um objetivo educacional de conteúdo, competências, habilidades ou inteligências por trás da atividade, nunca o jogo pelo o jogo.

O professor como mediador e animador dessas atividades, deve ir a busca de estratégias eficazes e divertidas. Ao escolher um determinado jogo, deve tentar investigar os interesses dos alunos, incentivando a participação de todos, fazendo o equilíbrio entre o esforço e o prazer, fazendo com que o aluno se esforce, construindo e produzindo o conhecimento.

A criança e conseqüentemente o adolescente são produtos importantes e os jogos e brincadeiras são instrumentos fundamentais para a elaboração de uma Pedagogia de Projetos, mudando os paradigmas rígidos de uma escola e promovendo a chance para um aprendizado prazeroso, rico e completo, por meio do lúdico.

### 3. PEDAGOGIA DE PROJETOS

Sabe-se que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem, e não é possível falar de educação sem citar a brincadeira, é por meio dela que a criança desenvolve uma conexão com as mais importantes fases de seu desenvolvimento, exercitando suas capacidades motoras, intelectuais, afetivas e sociais. Entretanto, instituições de educação infantil tendem a preservar a conservação dos parâmetros baseados na disciplina, hierarquia e controle; são esses inúmeros conceitos que monopolizam o aprendizado. Este não só acontece pela transformação do educando, como também pela ação facilitadora do professor no processo de busca e construção do conhecimento, que deve também pela ação facilitadora do professor no processo de busca e construção do conhecimento, que deve também partir do aluno. Neste contexto, o jogo ganha espaço como opção ideal de aprendizagem propondo estímulo ao interesse do aluno. Ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

A escola como ambiente socializador, embora às vezes repressivo, deve tentar buscar estímulos, fortalecendo vínculos afetivos como o grupo escolar, fazendo com que as crianças aproveitem e valorizem as atividades realizadas na escola. Nesta, elas descobrem várias maneiras de relacionar-se com as pessoas as pessoas e principalmente com outras crianças, formando diferenciados instrumentos de expressão, numa vivência lúdica da realidade. Portanto, parece óbvio que a brincadeira contribui e muito para a evolução intelectual, social e afetiva das crianças e como tal é indispensável como recurso de ensino e aprendizagem. É essencial lembrar que é dada uma reduzida importância à brincadeira na ação educativa, não só pelo pouco espaço de tempo como também pela pobreza de recursos. Quem acaba perdendo é a própria criança, que se priva de uma atividade mediadora do desenvolvimento humano, capaz de transformar todo o cotidiano de uma escola, fazendo com que ela aprenda com prazer e liberdade de expressão.

A proposta de Vygotsky implica afirmar que processos como atenção voluntária, a memória lógica ou o pensamento podem realizar-se não só de maneira individual, mas

também de maneira interpessoal, ou seja, mediante a relação, a comunicação e a interação com os outros. (SALVADOR,1999, P.106)

Pode-se observar que existem muitos outros problemas para se colocar em prática na educação lúdica; isso acontece tanto nas escolas públicas como nas particulares. Na escola pública é comum a falta de materiais e recursos destinados as atividades, os professores também muitas vezes não são treinados e capacitados para aplicação desta prática educativa, restando a criança o tempo destinado ao recreio. É nessa hora que as crianças usam sua imaginação para vivenciarem inúmeras atividades e essa imaginação é fundamental no universo lúdico.

Em função do escasso material recreativo, as crianças levam para escola brinquedos como piões, bonecas, bolas,entre outros,e acabam criando, através da interação com o grupo, uma grande variedade e possibilidades de brincadeiras. O que se percebe também é a liberdade que o recreio proporciona , pois alunos que se sentem oprimidos em sala de aula descobrem o prazer do brincar do lado de fora.

Sabe-se que para a criança, a brincadeira é um momento valioso de prazer e satisfação. Na escola elas passam boa parte de seu dia, portanto, seria indispensável, além das aulas práticas, provas, exercícios e trabalhos, exercitar e incluir o lúdico nessa prática educativa, afinal, ela é fundamental para um aprendizado eficaz e valoroso. Aulas de recreação, sala de leitura e o recreio são alternativas de entretenimento para as crianças no espaço escolar, desde a educação infantil ao ensino fundamental. Na recreação eles exercitam a liberdade nas brincadeiras e nos movimentos, formando uma experiência fundamental para a formação de identidade do grupo e claro para o desenvolvimento social, afetivo e intelectual de cada um. Na sala de leitura também se pode construir um exercício de liberdade e experiências lúdicas, afinal lá as crianças viajam nos contos de fada dos livros infantis, conhecem a história de sua terra e crescem culturalmente já que o livro é um instrumento rico, construtos do conhecimento e da interação da sociedade.

É necessário a criação de um ambiente que permita o educando aprender a construir seu conhecimento. Ao implantar o modelo lúdico, procura-se fornecer esse ambiente para o educando. Esse ambiente deve estar adequado a sua idade, com os móveis, mesas e cadeiras que facilitam o contato entre elas e o grupo. É importante também que na sala haja letreiros,

embalagens, brinquedos artesanais, jogos, livros, ou seja, tudo que possa levar a construção do conhecimento. Por meio dessas idéias nasceu a brinquedoteca um espaço que leva para todos um mundo fascinante da educação por meio dos brinquedos, livros, jogos infantis, que se considera de extrema importância para a alfabetização e desenvolvimento infantil, seja de raciocínio, seja de coordenação ou até mesmo simples recreação, é também, antes de tudo um espaço alegre, colorido, diferente, criado para a que o aprendente possa brincar livremente, soltando sua imaginação, sem medo de ser punida e cobrada, esse espaço se torna uma oficina de criação lúdica.

Na brinquedoteca a criança tem a oportunidade de experimentar, conhecer, explorar e manipular objetos, vivendo assim experiências diferentes. Além de tudo, desenvolve sua autonomia, criatividade e iniciativa, resgatando o direito à infância. Um dos objetivos da brinquedoteca é fazer com que o educando desenvolva sua espontaneidade e criatividade tão ameaçada pela tecnologia educacional de massa. Assim a principal implicação educativa é a valorização da atividade lúdica, respeitando as necessidades afetivas e sociais da criança, sem esquecer que é um espaço de observação da criança e do brinquedo e de como essa relação é construída.

Já dizia Jean Chateau apud Almeida (1998, p. 60): “ A escola deve se apoiar no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para confirmar o comportamento escolar”.

Na prática pedagógica atual, a rigidez absoluta, o autoritarismo e as aulas convencionais consideradas chatas são o terror dos alunos, que hoje estão em busca de divertimento e de aprendizado feliz e menos complicado. É importante saber conduzir a criança a dominar o conhecimento, misturando a ele uma parcela de trabalho ou esforço e uma dosagem de brincadeira. Isso permitiria transformar esse trabalho num aprendizado construtivo, a capacidade de assimilar e aprender sem que a própria criança perceba. A diversão e o contentamento que os jogos e as brincadeiras trazem para as crianças são tão nítidas que formam a participação e a construção do saber, trazendo o equilíbrio para a convivência escolar e a satisfação do próprio viver na sociedade.

Dentre todos esses conceitos, é importante deixar claro que o objetivo da escola é transformar e transmitir o conhecimento, portanto, a inteligência, a imaginação, o esforço, capacidade de resolver problemas e busca permanente do prazer trazem à escola um contato reflexivo e desafiador. Apesar da realidade ser um pouco diferente, a escola deve constantemente buscar a alegria e o prazer, vivenciando bons momentos da vida e sem dúvida a educação lúdica pode ser uma ótima alternativa para que essa transformação aconteça.

Para NOGUEIRA (2001), a realização de projetos na escola auxilia na construção do conhecimento, esses projetos não podem ser classificados como uma simples atividades, ele deve ser mais amplo e despertar o interesse do educando para a temática que está se propondo. Um projeto na realidade é, a princípio, uma irrealidade que vai se tornando real, conforme começa a ganhar corpo a partir da realização de ações e, conseqüentemente, as articulações destas.

Como esboço, desenho, guia de imaginação ou semente da ação, um projeto significa sempre uma antecipação, uma referência ao futuro. Machado apud Nogueira (2001, p. 63)

O projeto é uma ação prestes a ser empreendida, ele é antecedido de sonhos, vontade, desejos, ilusões, necessidades, entre outros, esses fatores são impulsionadores para o ato de projetar. São estes fatores impulsionadores que levarão o sujeito a iniciar sua busca, sua pesquisa, sua caminhada para a descoberta e suas ações de investigação, dando espaço para o surgimento do novo. Todo este processo será permeado por ações, do sujeito ou de coletivo, que levarão à efetiva realização do projeto.

Os projetos, na realidade, são de verdadeiras fontes de investigação e criação, que passam sem dúvida por processos de pesquisas, aprofundamento, análise, depuração e criação de novas hipóteses, colocando em prova a todo momento as diferentes potencialidades dos elementos do grupo, assim como as suas limitações. Tal amplitude neste processo faz com que os alunos busquem cada vez mais informações, materiais, detalhamento entre outros, fontes estas de constantes estímulos no desenrolar do desenvolvimento de suas competências. Na realidade, os projetos temáticos são opções que possibilitam uma melhor forma de trabalhar os velhos conteúdos de maneira mais atraente e interessante, e ainda focada no aluno, percebendo individualmente as diferentes formas de aprender, os diferentes níveis de interesse, assim como as dificuldades e as potencialidades de cada um. Por meio dos projetos temáticos têm-se grandes

chances de propiciar estímulos via riqueza de materiais, experiências e vivências, de tal maneira a mediar os processos de assimilação e acomodação e, por conseqüência, a tomada de novos esquemas e dos mecanismos de ação e interação que surgirão no decorrer deste percurso.

Por meio do projeto, pode-se propiciar diferentes mecanismos de trabalhar o processo de aprendizagem não só na área cognitiva, mas também na motora, quando se coloca o corpo para resolver determinadas situações-problema, assim como nas áreas afetiva, social, emocional, entre outros, ao buscar o equilíbrio e o desenvolvimento das inteligências inter e intrapessoal.

Outra característica marcante nos projetos é a possibilidade do desenvolvimento em múltiplas áreas do conhecimento. Imagine-se um projeto temático de ludicidade com a criação de uma brinquedoteca para a educação infantil, com possibilidades de desenvolvimento em diferentes áreas, o professor como mediador pode levar aos educando a aprender as vogais, os números, formas geométricas e outros, por meio de jogos ou até mesmos, confeccionar seus próprios jogos. O educando terá assim a oportunidade de experimentar, conhecer, explorar e manipular os objetos, vivendo assim experiências diferentes. Além de tudo, constrói o aprendizado, desenvolve sua autonomia, criatividade e a iniciativa. Na brinquedoteca a principal implicação educativa é a valorização da atividade lúdica, respeitando as necessidades afetivas e sociais da criança, sem esquecer que é um espaço de observação da sua ação sobre o brinquedo e de como essa relação é construída.

Muito se fala da postura do professor como mediador, facilitador do processo de aprender. Mas é importante que se possa refletir, o que é ser facilitador e mediador. Quando os alunos trabalham com projetos, não precisam receber informações totalmente estruturadas, originadas somente pelo professor, porque nesta sistemática ele não é a única fonte de conhecimento, já que outros instrumentos, recursos e fontes serão acessados. É por este motivo que ele consegue ser facilitador do processo, ou seja, como ele não é mais o banco de dados, possuidor único das informações, outras fontes deverão ser acessadas, e ser facilitador é exatamente auxiliar seus alunos acessar essas novas fontes.

Sabe-se do importante papel do educador, pois ele mediará todo esse processo, os sentimentos reais, verdadeiros, funcionais da educação lúdica os quais estarão garantidos se o educador for preparado para realizá-los. É importante especificar que nada será feito se o próprio educador não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais dessa educação e principalmente condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para seguir em frente. Não se deve esquecer que os professores também devem ser animadores, guias, desafiadores e estimuladores de possibilidades criativas, pois se essa relação entre professor e aluno for prazerosa, sincera e de confiança, as formas e condições de ensino crescerão mais e mais, abrindo portas para uma educação sem limites e sem fronteiras, para um aprendizado eficaz e crescimento cultural.

O professor tem função fundamental na construção dessa trajetória, pois valorizando a brincadeira ele participa como mediador, principalmente porque estimula a fantasia da criança, oferecendo a elas materiais, assumindo papéis nas brincadeiras, encorajando participações espontâneas daqueles que não estão tendo oportunidade de se envolver, tirando dúvidas e utilizando o jogo como ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção e de desafios grupais. O educador precisa saber lidar com os desejos e vontades de cada educando, cultivar a curiosidade respondendo com entusiasmo às dúvidas e novas descobertas e desafios, assim ele formará atitudes e valores fundamentais para seu desenvolvimento. Deve-se fazer presente sua capacidade estrategista, espontânea, criativa, dinâmica e estimuladora, usando sua imaginação para compreender e observar o mundo que a criança vive, as iniciativas tomadas que possibilitam maior abertura nas atividades e as expressões de sentimentos que criam laços afetivos e passam confiança na construção de uma relação amigável e principalmente transformadora.

A construção dessa relação harmoniosa com a brincadeira faz com que não só a criança como também o adulto se envolvam num mundo de prazer e satisfação, pois é mais fascinante aprender brincando, principalmente porque a atividade lúdica é um elemento de auto-estima, e auto-imagem da criança que aprende a se, conhecer, fazer e conviver, vivenciando um aprendizado humano e social.

Quando o aluno descobre que a maior e melhor escola é aquela que existe dentro dele mesmo, ninguém mais segura. Ninguém mais precisará dizer-lhe para fazer isso ou aquilo. Ele mesmo se encarregará de buscar os infinitos conhecimentos e experiências que existem e esperam por ele. Isso tudo se resume numa questão: saber despertar, conscientizar e confiar. ( Almeida, 1998, p.64)

Hoje pode-se perceber que existe, inúmeras formas de entretenimento, como a televisão, jogos eletrônicos, computadores, entre outros. É importante então que a escola sirva como mediador e modificador dessa realidade viciosa, construindo e elaborando condições reais e facilitadoras, sem deixar de lado o esforço e o trabalho. Muitos educadores criticam os pais que muitas vezes não têm o tempo necessário para brincar com os filhos e acabam perdendo todas as descobertas e estimular a criança, sem esquecer também de mostrar aos pais o quanto a participação deles é importante, pois a família é a base de todo esse processo. É essencial que o professor saiba formar suas aulas em trabalho-jogo, ou seja, seriedade e prazer, pois aproveitando cada momento e debatendo e discutindo toda e qualquer situação, a aprendizagem ficará leve e gostosa, pois quando o aluno aprende com prazer aquele conteúdo, ele se esforça para aprender cada vez mais.

Makarenko apud Almeida (1998,p.65) dizia que:

O professor não deve opor-se à liberdade do aluno, deve, sim, reforçar a confiança, incentivar a autonomia do aluno (buscar por si mesmo), abrir, alargar e universalizar com disciplina, no âmbito da consciência do grupo (...) A punição só é válida se o punido sente a coletividade desaprova seu comportamento e que tem consciência de que rompeu as regras do grupo. O professor deve ajudar o movimento de vai-e-vem entre o indivíduo e a coletividade, isto é, promover a autogestão da coletividade pelo próprio aluno...

O professor tem a função de ensinar, transformar o aprendizado, alimentar a força de conhecer, buscando e vivenciando experiências ricas e satisfatórias, por isso é fundamental que o

educador esteja sempre em busca de conhecimento teórico e também de crescimento pessoal. Engrandecendo suas aptidões e suas capacidades, modificará e fortalecerá o desejo de mudar a realidade do país, pois os educadores possuem em suas mãos o poder de sabedoria e a liberdade de expressão, fazendo do jogo uma arte valiosa e principalmente instrumento socializador de auto-realização.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das evidências, conclui-se que o lúdico é essencial para o crescimento e aprendizagem da criança, o brinquedo possibilita a criança desenvolver seus maiores desafios, e sua criatividade, expressando seus dramas, conquistas e construindo sua consciência da realidade. Ao imitar o adulto e ao brincar de faz de conta, a criança demonstra sua vontade de crescer, pois nesse momento o brinquedo representa o mundo que ela quer conquistar. É por meio dos jogos, dos brinquedos e as brincadeiras que a criança passa a compreender a sociedade e sua cultura, pois eles são portadores de seus valores, suas crenças e permitem, ao mesmo tempo, a adaptação e construção de significados e interpretações adaptadas em diversas realidades.

Ao brincar a criança desenvolve umas das mais importantes funções psicológicas superiores, que é a imaginação, a qual permite a mente humana ser criativa, observadora, afinal a mente é aquela que trabalha e se exercita de alguma maneira, problematizando e descobrindo um universo repleto de conhecimento, novas experiências e a expectativa enriquecedora de melhorar e aprimorar o aprendizado.

O brinquedo faz parte da vida da criança, simbolizando a relação pensamento- ação e, sob esse ponto, se constitui provavelmente na atriz de toda atividade moral, física, lingüística, social e afetiva, tornando possível e eficaz a socialização, o pensamento, a imaginação e a fala. Neste contexto de socialização o professor tem papel fundamental na construção dessas habilidades e dificuldades, afinal, ele assume papéis nas brincadeiras e estimula a fantasia da criança, incentiva e apóia a autonomia de cada um, indo em busca de um envolvimento harmonioso e de uma relação prazerosa e de confiança.

É necessário exaltar a relação professor-aluno, bastante importante para o desenvolvimento das atividades e do aprendizado do aluno, pois o professor mediará todo o processo, os sentimentos reais, verdadeiros, funcionais da educação lúdica os quais estarão garantidos se o educador for preparado para realizá-lo

Finalmente, certifica-se que o lúdico atinge toda uma concepção fisiológica e psicológica, pois compreende a essência e a natureza dos jogos e brincadeiras e de como eles influenciam o comportamento humano, explicitando assim as atividades formadoras de uma prática educativa reflexiva, coletiva e transformadora, fazendo com que o ato de aprender seja cada vez mais satisfatório, compreensivo, feliz e lúdico.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 9.ed. Rio de Janeiro: Loyola, 1998.

COLARES, Edite. **O desafio de brincar**. Fortaleza.: INESP, 2002.

CRUZ, Silvia Helena Vieira. **Desenvolvimento e aprendizagem da criança**. Fortaleza: SEDUC, 2000.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender; resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. ( org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª edição, São Paulo: Cortez, 1999.

MYERS, David. **Introdução a Psicologia Geral**. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

NOGUEIRA, Nilbo Ribeiro. **Pedagogia de Projetos**: uma jornada interdisciplinar rumo ao desenvolvimento das múltiplas inteligências. São Paulo: Érica, 2001.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SALVADOR, César Coll. **Psicologia da Educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1999.

SANTOS, Santa MARLI Pires dos. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VASCONCELOS, Maria de Fátima. **Brincadeiras de Crianças**. Fortaleza: SEDUC, 2000.

VISCA, Jorge. **Psicopedagogia**: novas contribuições / Jorge Visca; organização e tradução MORAIS, Andréa; GUIMARÃES, Maria Isabel. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

Vygotsky, L.S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 2. ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1988.